DIRECTIVES

8+

La voiture de course murale Zero Gravity Micro™ d'Air Hogs® défie la gravité grâce à sa capacité de grimper sur les murs. Comprenant une manette de succion, qui permet à la voiture de course murale d'exécuter toutes ses fonctions en grimpant aux murs. **POUR USAGE À L'INTÉRIEUR UNIQUEMENT.**

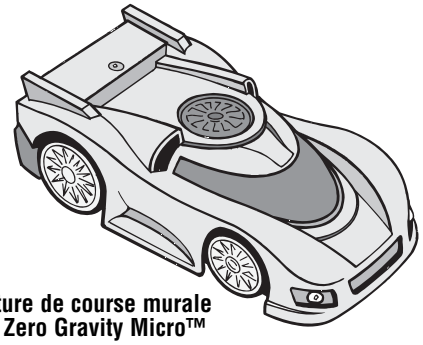
LA SUPERVISION D'UN ADULTE EST RECOMMANDÉE !

APPRENDRE À CONNAÎTRE VOTRE VOITURE DE COURSE MURALE ZERO GRAVITY MICRO™

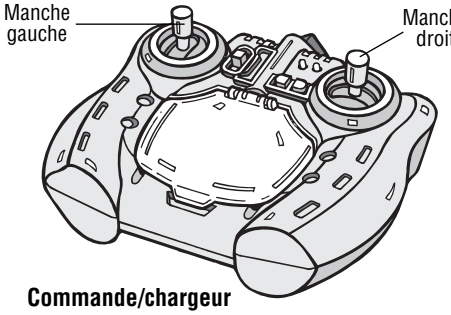
TIREZ LE MEILLEUR DE VOTRE VOITURE DE COURSE MURALE ZERO GRAVITY MICRO™ VEUILLEZ D'ABORD LIRE LES DIRECTIVES !

REMARQUE : N'UTILISER QUE SUR DES SURFACES PROPRES ET LISSES !

Veuillez vérifier que le contenu est complet :
- 1 voiture de course murale Zero Gravity Micro™ radiocommandée
- 1 commande/chargeur



Voiture de course murale AH Zero Gravity Micro™



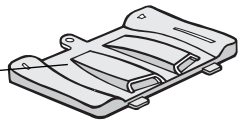
Commande/chargeur

MISE EN GARDE – PRODUIT ACTIONNÉ ÉLECTRIQUEMENT : Non recommandé pour les enfants âgés de 8 ans et moins. Tout comme avec tous les produits électriques, des précautions doivent être prises pendant la manipulation et l'utilisation afin d'empêcher les décharges électriques.

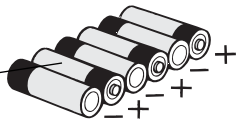
INSTALLATION DE BATTERIE

1. Desserrez la vis et retirez la porte du compartiment des piles.
2. Installez six piles alcalines de 1,5 V (non comprises) dans le compartiment des piles, tel qu'illustré. Assurez-vous d'aligner les polarités positive (+) et négative (-) adéquates avec les marques correspondantes à l'intérieur du compartiment des piles.
3. Réinstallez la porte du compartiment des piles et serrez la vis de fixation.

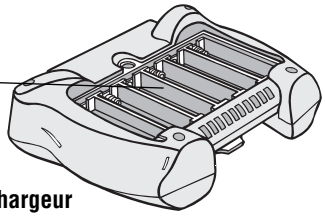
1
Porte du compartiment des piles



2
Six piles alcalines de 1,5 V



Compartiment des piles

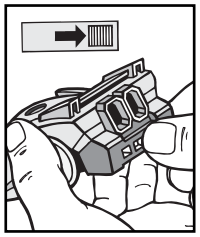


Commande/chargeur

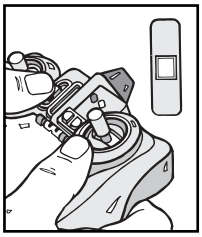
Votre voiture de course murale Zero Gravity Micro™ est dotée d'une pile rechargeable préinstallée située à l'intérieur du véhicule.

CHARGER VOTRE VOITURE DE COURSE MURALE ZERO GRAVITY MICRO™

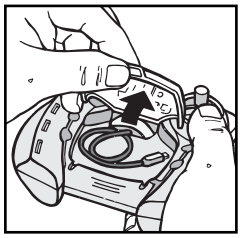
1. Assurez-vous que l'interrupteur ON/OFF (MARCHE/ARRÊT) du véhicule est en position « OFF ». Le Zero Gravity Micro™ peut seulement être chargé lorsque le véhicule est en position « OFF ».



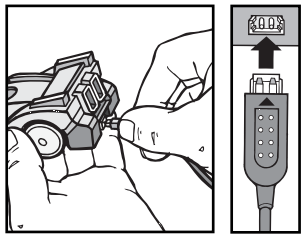
2. Assurez-vous que l'interrupteur de la commande/chargeur est en position « OFF ».



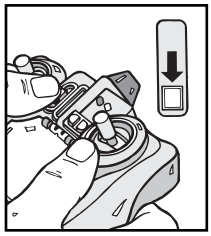
3. Accédez au câble de charge.



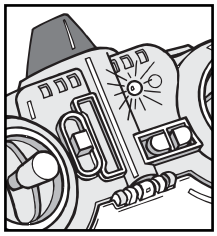
4. Branchez le câble de charge dans le port situé à l'arrière du véhicule. Assurez-vous que la flèche est sur le dessus.



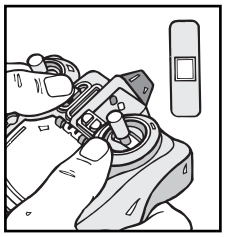
5. Faites glisser l'interrupteur de la commande/chargeur en position CHARGE.



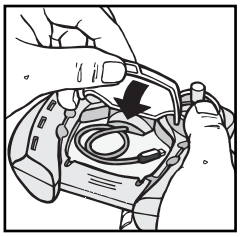
6. Le voyant de charge vert commencera à clignoter. Lorsque le voyant vert s'éteint, le véhicule est entièrement chargé.



7.Lorsque la charge est terminée, placez l'interrupteur de la commande/chargeur en position « OFF ».

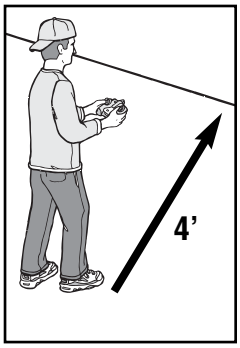


8. Rangez le câble de charge dans le compartiment de rangement.

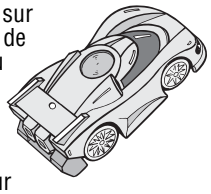


• La charge devrait prendre de 20 à 40 minutes selon la quantité de charge restante dans la pile. • **REMARQUE :** Ne pas charger la pile immédiatement après usage. Laissez la pile refroidir pendant au moins 10 minutes. Si la charge n'est pas complète après une longue période, remplacez les piles du chargeur.

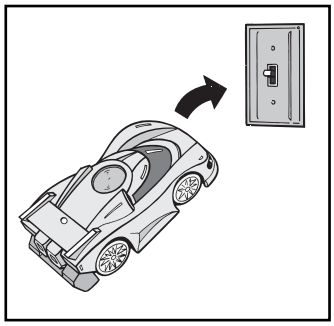
PENDANT LA CONDUITE DE VOTRE VOITURE DE COURSE MURALE ZERO GRAVITY MICRO™, ASSUREZ-VOUS DE RESPECTER CES RÈGLES



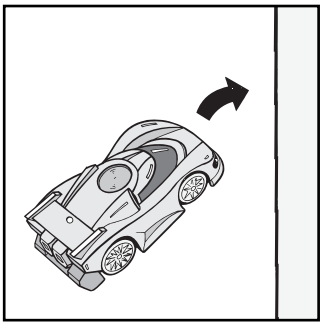
1. Tenez-vous à au moins 1,2 m (4 pi) du mur.



2. Ne conduisez que sur des murs libres (pas de cadres suspendus ou d'autres obstacles) et évitez de conduire sur des murs où quelque chose se trouve à leur pied. Le Zero Gravity Micro™ pourrait être endommagé s'il devait tomber.
Remarque : N'utiliser que des surfaces propres et lisses, et nettoyez les pneus à l'aide d'un chiffon humide avant chaque utilisation. Ne pas conduire sur des surfaces humides.



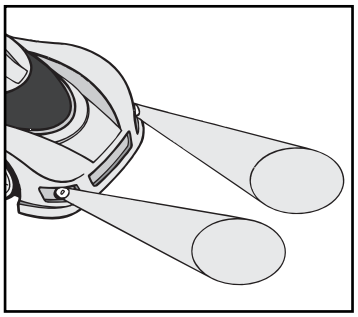
3. NE conduisez PAS sur des prises murales, des interrupteurs de lampe ou d'autres obstacles.



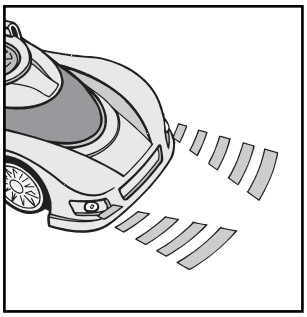
4. Ne conduisez pas vers la bordure du mur ou à partir de celle-ci.

5. Évitez de conduire sur le plafond lorsque d'autres personnes se trouvent à proximité.
6. Ne vous tenez pas en dessous lorsque vous conduisez sur le plafond. **7.** Ne mettez jamais d'alcool sur la jupe à air en tissu.

IMPORTANT :
Les phares de la voiture de course murale Zero Gravity Micro™ fonctionnent.

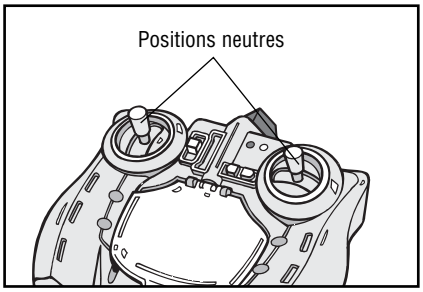


Lorsque les phares commencent à clignoter, la pile rechargeable commence à manquer de puissance et la voiture devrait être retirée du mur immédiatement. Autrement le véhicule tombera du mur.

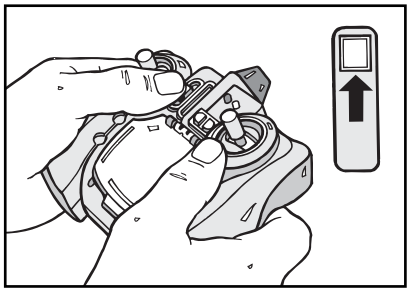


CONDUIRE SUR LES MURS

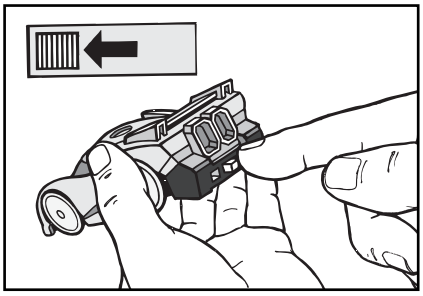
IMPORTANT :
Avant d'allumer la commande, assurez-vous que les deux manches sont en position (moyenne) neutre.



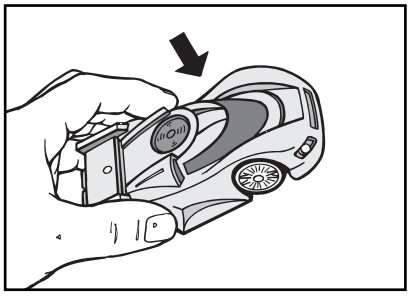
1. Allumez la commande/chargeur.



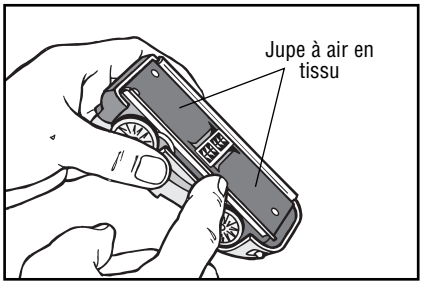
2. Pour conduire sur les murs, vous devez placer le véhicule en mode WALL (MUR) Pour y arriver, déplacez l'interrupteur situé à l'arrière du véhicule complètement vers la GAUCHE.



3. Placez le véhicule sur le mur, tel qu'illustré.

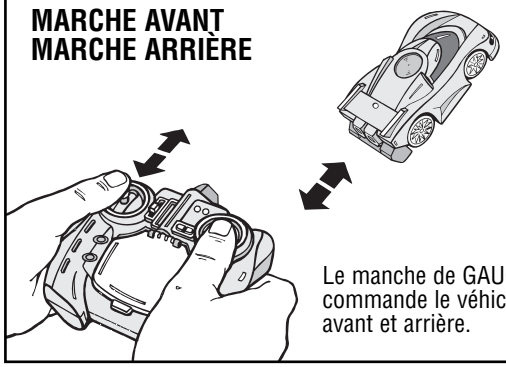


4. Les jupes à air en tissu peuvent être réglées vers l'extérieur à un angle de 45° afin d'assurer une succion d'air appropriée du véhicule sur le mur.



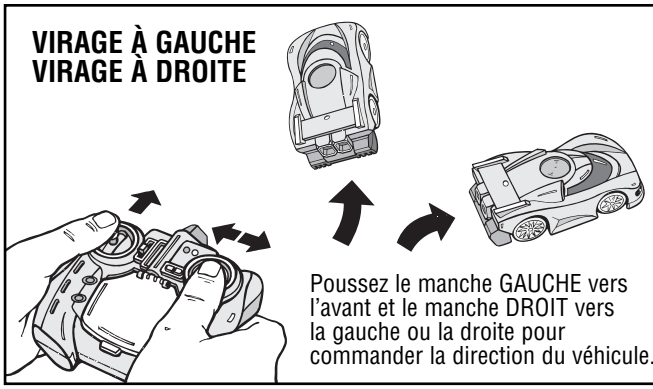
UTILISER LA COMMANDE

MARCHE AVANT
MARCHE ARRIÈRE



Le manche de GAUCHE commande le véhicule en marche avant et arrière.

VIRAGE À GAUCHE
VIRAGE À DROITE

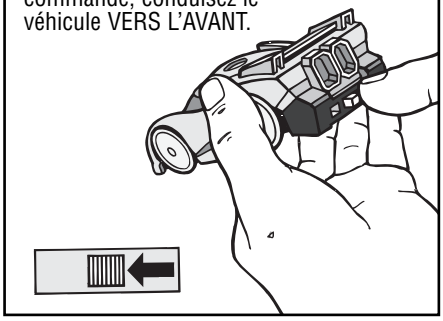


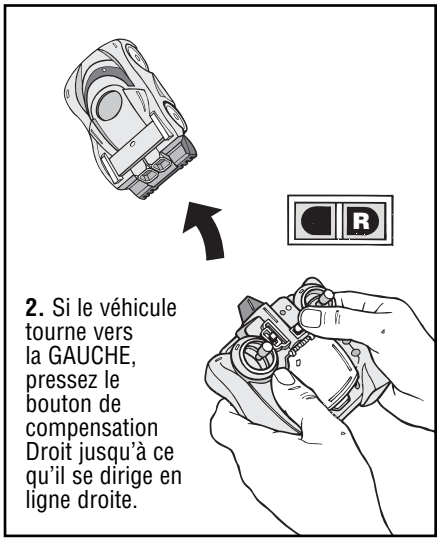
Poussez le manche GAUCHE vers l'avant et le manche DROIT vers la gauche ou la droite pour commander la direction du véhicule.

RÉGLAGE DE COMPENSATION

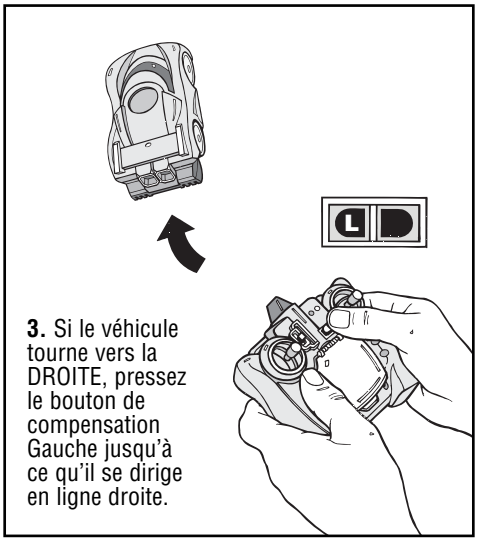
Si le véhicule ne se dirige pas en ligne droite, vous pouvez utiliser les régleurs de compensation.

1. Réglez le véhicule en mode GROUND (SOL) et à l'aide de la commande, conduisez le véhicule VERS L'AVANT.





2. Si le véhicule tourne vers la GAUCHE, pressez le bouton de compensation Droit jusqu'à ce qu'il se dirige en ligne droite.

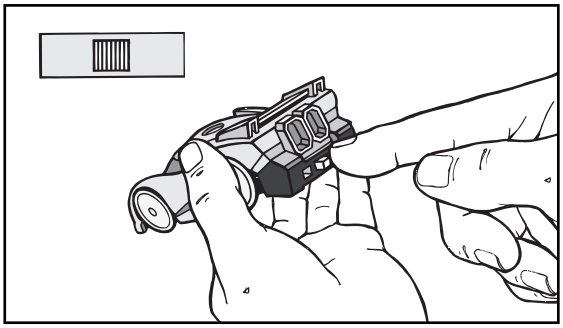


3. Si le véhicule tourne vers la DROITE, pressez le bouton de compensation Gauche jusqu'à ce qu'il se dirige en ligne droite.

CONDUIRE SUR LE SOL

IMPORTANT :
La voiture de course murale Zero Gravity Micro™ ne devrait être conduite que sur une surface plane, propre et lisse. La saleté ou les débris peuvent s'introduire dans le ventilateur et causer des dommages.

Pour conduire sur le sol, placez l'interrupteur du véhicule en position (Ground) moyenne. Le ventilateur ne s'allumera pas, mais le véhicule roulera à pleine fonction sur le sol. (Le mode Ground économise la charge de la pile). Tenez le Zero Gravity Micro™ éloigné des cheveux.

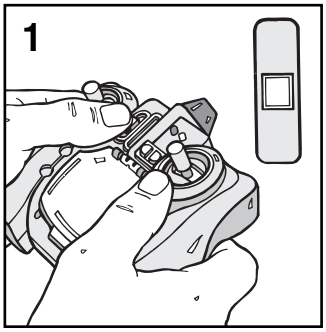


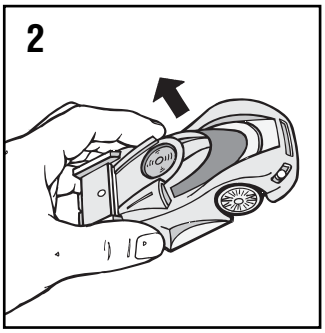
LORSQUE VOUS AVEZ FINI DE JOUER AVEC VOTRE VOITURE DE COURSE MURALE ZERO GRAVITY MICRO™

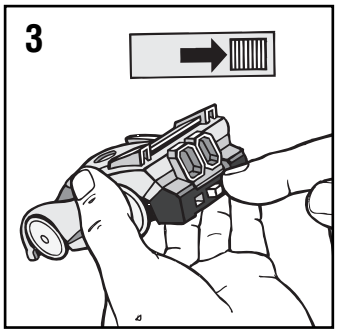
Lorsque vous avez terminé de jouer avec votre voiture de course murale Zero Gravity Micro™ :

1. Éteignez la commande.
2. Retirez le véhicule du mur.
3. Éteignez le véhicule.

REMARQUE : Éviter de nettoyer la voiture de course murale avec de l'alcool.



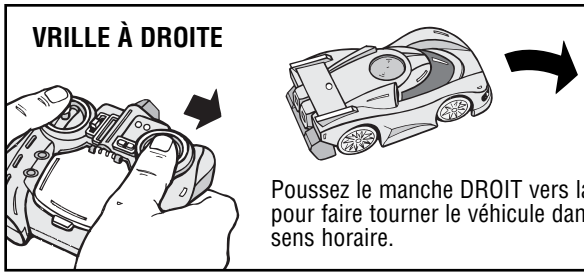




VRILLES

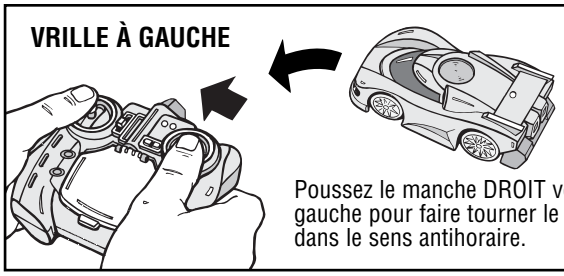
En poussant le manche de la commande/chargeur, vous pouvez faire tourner votre voiture de course murale sur elle-même.

VRILLE À DROITE



Poussez le manche DROIT vers la droite pour faire tourner le véhicule dans le sens horaire.

VRILLE À GAUCHE



Poussez le manche DROIT vers la gauche pour faire tourner le véhicule dans le sens antihoraire.

DÉPANNAGE

PROBLÈME	SOLUTION
Le véhicule ne veut pas démarrer.	1. L'interrupteur est en position arrêt. Allumez-le. 2. La polarité de la pile installée de la commande est incorrecte. Vérifiez les marques (+) et (-) pour vous assurer que la pile est alignée adéquatement. 3. Les piles sont usées. Chargez les piles ou installez de nouvelles piles.
Le véhicule ne grimpe pas.	1. La protection de surintensité est engagée. Éteignez le véhicule pendant 30 secondes, puis redémarrez-le.
Le véhicule ne roule pas droit.	1. Assurez-vous que la surface est exempte de saleté et de poussière. 2. Assurez-vous que la surface n'est pas trop rude ni trop lisse. 3. Assurez-vous que la surface est plane.
Le véhicule glisse en grimpant les murs.	1. Nettoyez les pneus à l'aide d'un chiffon humide. 2. Pliez les jupes à air en tissu pour obtenir un meilleur scellement avant l'utilisation.
Le véhicule tombe du mur.	1. Assurez-vous de le décharger et ensuite de le charger de nouveau pendant 20 à 40 minutes. 2. Nettoyez les pneus et assurez-vous que votre mur et votre plancher sont également propres. 3. Vérifiez si les jupes en tissu sont endommagées. Si elles sont lâches, enrubannez-les de nouveau avec du ruban flexible. 4. Assurez-vous que la surface est plane.
Le véhicule ne veut pas grimper les murs.	1. La succion est bloquée.

EXIGENCES DU FCC

Avertissement : Les changements ou les modifications apportés à cet appareil qui ne sont pas expressément approuvés par la partie responsable de la conformité pourraient annuler le droit de l'usager d'utiliser cet équipement.
REMARQUE : Cet équipement a été testé et jugé conforme aux limites pour un appareil numérique de la classe B, en vertu de la Partie 15 du règlement du FCC. Ces limites sont conçues afin d'offrir une protection jugée raisonnable contre le brouillage nuisible dans une installation résidentielle. Cet équipement génère, utilise et peut radier de l'énergie en radiofréquence et, s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions, il peut causer un brouillage nuisible aux communications radio. Cependant, il n'y a aucune garantie qu'un brouillage ne surviendra pas dans une installation particulière. Si cet équipement cause un brouillage nuisible à la réception radio ou télévisuelle, ce qui peut être déterminé en allumant et en éteignant l'équipement, on encourage l'utilisateur à essayer de corriger le brouillage en employant une ou plusieurs des mesures ci-dessous :
• Réorienter ou déplacer l'antenne réceptrice. • Augmenter la séparation entre l'équipement et le récepteur. • Brancher l'équipement dans une prise de courant sur un circuit différent de celui sur lequel le récepteur est branché. • Consulter le détaillant ou un technicien en radio-télévision d'expérience pour obtenir de l'aide.

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la NMB-003 canadienne.

LES PILES ET VOTRE SÉCURITÉ :
• Ne mélangez pas des piles neuves et des piles usées.
• Ne mélangez pas des piles alcalines, courantes ou rechargeables.
• Un adulte doit procéder à l'installation de la pile.
• Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées.
• Il faut retirer les piles rechargeables du jouet avant de les charger (si on peut les retirer).
• Les piles rechargeables doivent être chargées sous la supervision d'un adulte.
• N'utilisez que des piles de même genre ou d'un genre équivalent à celui conseillé.
• Prenez soin d'installer les piles en respectant la polarité indiquée.
• Les piles usées doivent être retirées du jouet.
• Il ne faut pas court-circuiter les bornes d'alimentation.
• Ne mélangez pas des piles de genres différents, ni des piles neuves et des piles usées.
• Les piles usées doivent être retirées, car elles nuiront au rendement.

Votre Zero Gravity MicroMC est muni d'une pile lithium polymère.

⚠ MISE EN GARDE :
• Pendant le chargement, ne laissez jamais le jouet sans surveillance.
• Un adulte doit procéder au chargement de la pile.
• Chargez le jouet sur une surface ininflammable et éloignez-le des matières combustibles.
• Ne mettez pas le jouet directement au soleil. La pile risque d'exploser, de surchauffer ou de prendre feu.
• Il est interdit de démonter, de modifier, de chauffer ou de court-circuiter la pile.
• Ne jetez pas la pile au feu et ne la laissez pas dans un endroit très chaud.
• Ne jetez pas le jouet et ne lui faites pas subir un fort choc.
• Ne laissez pas la pile se mouiller.
• Chargez la pile uniquement en vous servant du chargeur Air Hogs® indiqué.
• Ne vous servez de la pile que dans le dispositif qu'indique Air Hogs®.
• Éteignez le chargeur lorsque la pile du jouet est chargée et débranchez-le toujours du jouet.
• Débranchez les chargeurs muraux c.a. des prises de courant lorsque vous ne les utilisez pas.
• Si le jouet a été endommagé, cessez de l'utiliser immédiatement, débranchez-le et tenez le jouet éloigné des matières inflammables.
• Suivez les directives du fabricant pour charger le jouet. Ne dépassez pas la durée de charge recommandée.
• Lisez soigneusement le mode d'emploi et utilisez la pile convenablement.

Les consommateurs doivent rapporter les appareils électriques et électroniques en fin de vie à un revendeur, à un fabricant ou à un centre de collecte ou bien dans le cadre d'une collecte publique. Ces appareils N'ONT PAS leur place dans les sacs à déchets. Renseignez-vous auprès de votre organisme local ou de votre détaillant pour ce qui est du recyclage de cet appareil. (Ordonnance sur la remise, la reprise et l'élimination des appareils électriques et électroniques.)

Spin Master Ltd., 450 Front Street West, Toronto, ON M5V 1B6 Canada
Service consommateurs : 1-800-622-8339 www.spinmaster.com/customercare
Fax : 416-364-8005 Web : www.spinmaster.com E-mail : toys@spinmaster.com
Spin Master Inc., PMB #10053, 300 International Drive, Suite 100, Williamsville, NY 14221, USA
Spin Master Toys Far East Limited, Rm #1113, 11/F, Chinachem Golden Plaza, 77 Mody Rd., Tsimshatsui E., Kowloon, HK
Spin Master Toys UK Ltd., Meadowbank, Furlong Road, Bourne End, Bucks, SL8 5AJ, United Kingdom Service à la clientèle : 0870 850 8408 E-mail : ukservice@spinmaster.com
Spin Master France – 36 rue de Silly – 92100 Boulogne Billancourt – France
Service Après-Vente – Numéro vert : 0800 803 355 ou E-mail : Jouets@spinmaster.com –
Site internet : www.spinmaster.fr

TM et © 2008 Spin Master Ltd. Air Hogs ® est une marque de commerce de Spin Master Ltd. Tous droits réservés. Conforme aux normes de qualité des produits, exigences réglementaires ASTM F963. Le produit et les couleurs peuvent varier. Veuillez conserver ces renseignements à titre de référence. Brevet en instance.
FABRIQUÉ EN CHINE.

Contient un bloc-piles LiPo. Le bloc-piles doit être recyclé ou jeté adéquatement.

Asst. #44317 GTL ETL French REV 0